

Nintendo

VIRTUAL BOY™

# MARIO'S™ TENNIS

VUE-VMTJ-JPN  
バーチャルボーイ™  
専用カートリッジ



マリオズテニス取扱説明書

## ごあいさつ

このたびは任天堂バーチャルボーイ専用カートリッジ「マリオズテニス」  
をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。まずはじめ  
に別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、  
各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注  
意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

## もくじ

- |                        |    |
|------------------------|----|
| ●はじめに                  | 1  |
| ●バーチャルボーイの調整           | 2  |
| ●コントローラの名称と操作方法        | 6  |
| ●ゲームの遊び方               | 11 |
| ●出場プレイヤー紹介             | 17 |
| ●MARIO'S TENNIS SCHOOL | 21 |

# はじめに

「こんなテニスゲームは初めてだ!!」

テニスコートを縦横無尽に走り回るマリオやヨッシー。

頭の上を飛び交うボール。マリオズテニスは、

これまでのテニスゲームの常識を越えた、

臨場感あふれるテニスゲームです。

バーチャルボーイならではの完全立体をフルに活用し、

ボールの動きやキャラクターの動きを

完璧な3次元空間に表現しています。

ボールが頭上を越えた時など思わず振り向きたくなる、

そんなバーチャル感覚を存分に体験ください。

# ● バーチャルボーイの調整



ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しく  
セットしてください。カートリッジをセット後、  
コントローラの前面にある電源スイッチをONに  
すると、しばらくして右の画面が現れます。



STARTボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り  
替わります。各調整はこの画面を見ながらおこ  
ないます。





## 目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見えるように調整してください。

※4つのマーク全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。



その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

## オートマティックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

- 「目の幅調整画面」で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。Lボタン<sup>の</sup>左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFが選べます。この画面で再びSTARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。



- 「マリオズテニス」は約10分後にオートマテイツクポーズ機能が働き、ポーズ(一時中断)状態となります。適度な休憩をとり、目や体を休めてください。スタートボタンを押すと、ゲームを再開できます。



※ボールを打っている途中にいきなりオートマテイツクポーズが働くことはありません。

# ● コントローラの名称と操作方法

## Lトリガーボタン(背面)

## L 肩ボタン

- プレイヤーの移動
- ボールを打つ時の方向
- 項目の選択

## セレクトボタン

- ボーズ状態で押すと調整画面へ

## スタートボタン

- ゲーム中に押すとボーズ
- 画面を送る

## Rトリガーボタン(背面)

## R 肩ボタン

## Aボタン

- ボールを打つ(主にストローク)
- トスを上げる
- 項目の決定
- 進行の早送り

## Bボタン

- ボールを打つ(主にロブ)
- トスを上げる



● ゲーム中はR 肩ボタン、L・Rトリガーボタンは使用しません。



## ■ゲーム中の操作

### ●プレイヤーの移動

Lボタンでプレイヤーは前後左右に移動します。

### ●サーブの打ち方

- ① プレイヤーを左右に移動させます。
- ② AボタンかBボタンを押してトスを上げます。
- ③ タイミングよくAボタンかBボタンを押すとサーブが打てます。  
(Aボタンは速いサーブ、Bボタンは遅いサーブが打てます。)

### ●ストローク、ロブ、ボレー、スマッシュの打ち方

Aボタンでストローク(普通の球)が打て、頭より高い球がきた時は自動的にスマッシュになります。また、ネット付近では自動的にボレーになります。Bボタンでロブ(高く打ち上げる球)が打てます。

## ●L<sup>おひょう</sup>ボタンの応用

サーブやストロークなどを打つ時にL<sup>おひょう</sup>ボタンを同時に押すことで、いろいろな球を打ち分けられます。

- ・L<sup>おひょう</sup>ボタンの上で長い球、下で短い球が打てます。
- ・L<sup>おひょう</sup>ボタンの左右でそれぞれの方向に球が打てます。

## ●その他の操作方法

### ●早送り

ゲーム中に進行を早くしたい場合は、Aボタンを押してください。プレイヤーが走って移動したり、表示が早送りされたりします。

### ●ポーズ

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズ(一時中断)になります。再調整をしたい場合は、ポーズの状態(ポーズ)でセレクトボタンを押すと調整画面に切り替わります。調整後スタートボタンでめけられます。

●再調整の場合は、オートマチックポーズのON/OFFの切り替えはできません。

## ●リセット

ゲーム中にSTART・SELECT・A・B・Lトリガー・Rトリガーボタンを全部同時に押すと、ゲームがリセットされます。

## 電池マークの表示

電池が少なくなると、画面の隅に右のマークが表示され点滅します。早めに電池の交換をしてください。



# ■操作方法早見表

下の表はゲーム中に使用するボタンの操作方法です。

	サーブの時	プレイ中
Aボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>●トスを上げる</li> <li>●速いサーブを打つ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ストロークを打つ</li> <li>●ネット近くでボレー</li> <li>●高いボールをスマッシュ</li> </ul>
Bボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>●トスを上げる</li> <li>●遅いサーブを打つ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ロブを打つ</li> <li>●高いボールをスマッシュ</li> </ul>
L+ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>●サーブを打つ時の方向を決める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ボールを打つ時の方向を決める</li> </ul>





# ゲームの遊び方

## ■タイトル画面

タイトル画面が表示されたら、シングルス、ダブルスを選択し、Aボタンで決定します。



シングルス

ダブルス



## ■シングルの設定画面

右の画面が表示されたら最初に、1P対COMか、トーナメントを選びます。次にレベル、セットマッチの項目で難易度、セット数をそれぞれ選び、最後にプレイヤー選択で自分のプレイヤー、対戦相手のプレイヤーの順に選び、Aボタンを押して決定してください。



## ■ダブルスの設定画面

右の画面が表示されたらシングルスの場合と同様に選択し、最後にプレイヤー選択で自分のプレイヤー、パートナー、対戦相手の後衛、前衛の順に選び、Aボタンを押して決定してください。



## ■トーナメント画面

設定画面でトーナメントを選ぶと右の画面が表示されます。対戦相手はランダムに決まり、自分のプレイヤー(ダブルスの場合は自分のチーム)以外の試合はコンピュータが自動的に勝敗を決めます。Aボタンを押すとゲーム画面になります。

① 難易度、セット数の選択は必ずプレイヤー選択の前に行ってください。

② プレイヤーの選択をせずにスタートボタンを押した場合、シングルの時はマリオ対ドンキーコングJr.、ダブルスの時はマリオ・ヨッシー組対ドンキーコングJr.・キノビオ組でゲームが始まります。



シングルス



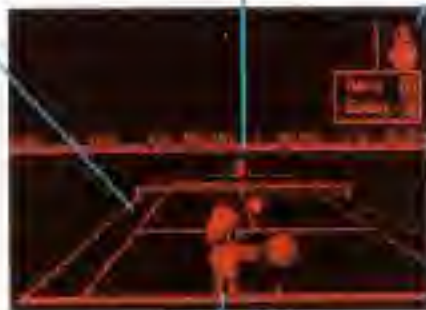
ダブルス

## ■ゲーム画面

### コート

ハートのネットのついたオシャレなコートです。シングルスとダブルスでは横幅が違います。

### 敵プレイヤー



### ジュゲム

ゲームの主審、線審、スコア表示などオールマイティーにこなし、どんなプレイヤーも判定に逆らう事はできません。

### 自分のプレイヤー

つねに、自分のプレイヤーは前面のコートでプレイします。プレイヤーの表情に注目しましょう。



## ■リザルト画面

1試合が終わるごとに下の画面が表示され、その試合のいろいろなデータが表示されます。Aボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



**TOTAL PTS.**

試合終了時の総合ポイント

**BASELINE PTS.**

ストロークで取ったポイント

**NET PTS.**

ネットプレイで取ったポイント

**ERRORS**

ミスした回数

**SERVICE ACE**

サービスエースを取った回数

**1ST SERVE%**

1STサーブの成功した確率

**DOUBLE FAULT**

ダブルフォルトの回数

## ■レベルについて

各レベルでは、全てのプレイヤーについて以下の表のような設定になっています。

	EASY	NORMAL	HARD
ボールスピード	遅い	遅い	速い
ミートエリア (ラケットに当たる面)	広い	広い	標準
敵の強さ	弱い	強い	強い
ボールが体に...	かukれない	かukれない	かukれる
プレイヤーの移動速度	遅い	遅い	速い

ボールはプレイヤーの体には当たりません。



マリオ・MARIO

最も標準的な選手で、足の速さ力とも安定し、ミートエリアも標準。  
対戦時の攻撃はストローク中心で状況に応じて前に出てくるタイプ。



ルイージ・LUIGI

マリオに近い選手だが、マリオより足が速い。  
対戦時の攻撃はマリオと同じタイプ。



## ピーチ姫・PRINCESS PEACH

足は遅いが、ミートエリアが広い。対戦時の攻撃はほとんど前に出てこないストロークプレイヤータイプ。



## ヨッシー・YOSHI

全選手の中で一番足が速い。但し、ミートエリアは狭い。対戦時の攻撃は、レシーブ後にすぐ前にでてくる、ネットプレイヤータイプ。





## キノピオ・TOAD

足は速いがミートエリアは狭い。力も弱い  
がジャンピングレスリーブをすることが  
できる。対戦時の攻撃はヨッシーと同じ  
タイプ。



## ノコノコ・KOOPA

足は速いがミートエリアは広い。力も弱  
いがジャンピングレスリーブをすることが  
できる。対戦時の攻撃はビーチと同じタ  
イプ。



### ドンキーコングJr.・DONKEY KONG Jr.

全選手の中で一番足が遅い。ミートエリアも狭い。  
ただし、全選手の中で一番力がある。対戦時の  
攻撃はピーチと同じタイプ。

② キノピオとノコノコは、ゲーム中ではTOAD、KOOPAと表示されます。

③ ミートエリアはレベルをハードにした場合のみ変わります。

④ 足が速いと速く移動できます。力が強いと速い球を打てます。

ミートエリアが広いとボールに近すぎたり、離れすぎたりしていてもある程度打ち返せます。

# MARIO'S TENNIS SCHOOL

## ゲーム上達への実戦テクニック

### ●サーブ

サーブを打つ時は、相手の位置をよく見てサーブのコース、長さを決めましょう。Lボタンを操作せずにBボタンを使用するとサーブが入りやすくなります。

### ●レシーブ(サーブスリターン)

相手の位置によく注意して確実に打ち返しましょう。特に相手が前に出てきた時などは、力いっぱい返さずにロブを有効に使いましょう。

### ●ストローク、ボレー、スマッシュ

Lボタンを押すタイミングに注意してください。Aボタン(Bボタン)よりも先にLボタンを押すと、プレイヤーが移動して、空振りします。

# MARIO'S TENNIS SCHOOL

また、打ち返すボールの方向をLボタンだけでなく、打つタイミングでもかえる事ができます。例えば、Lボタンを左にいれ早めのタイミングで打てば、鋭く左へボールが飛びます。このタイミングをつかめば、プレイはいっきに上達するでしょう。

## ●ダブルスでのポジション

ダブルスでは、味方のプレイヤーと自分のポジションが重ならないようにすると、息の合ったプレイが出来ます。

## ルール

## ●ポイント

ポイントはテニスの一番基本となる単位です。0(ラブ)から始まり1ポイント取ると15(フィフティーン)となり、あとは1ポイントごとに30(サーティ)、40(フォーティ)と得点を重ね、先に4ポイントを取った



## MARIO'S TENNIS SCHOOL

方が1ゲームをとります。しかし、40対40(フォーティオール)になるとDeuce(ジュース)になります。ジュースの時は先に2ポイント連取した方が1ゲームをとります。

### ●ゲーム

1ゲームは4ポイントで、これを6ゲーム先取した方が1セットをとります。5ゲーム対5ゲーム以降の時は、7ゲーム先取です。ただし、6ゲーム対6ゲームになった場合は、タイブレークという特別なゲームを行います。





# MARIO'S TENNIS SCHOOL

## ●タイブレイク

ゲームカウントが6ゲーム対6ゲームとなった場合13ゲーム目にタイブレイクルールが採用されます。タイブレイクは、7ポイント先取した方が勝ちとなります。なお、タイブレイク中にポイントが6ポイント対6ポイントとなった場合は、その後2ポイント連取したプレイヤーが勝者となります。

## ●セット

正式な試合では、男子女子等の区別、大会等により3セットマッチか5セットマッチで行われます。このゲームでは、試合時間短縮のため5セットマッチはなく、1セットマッチ及び3セットマッチで遊ぶことができます。3セットマッチでは2セットを先取した方が勝者となります。

# MARIO'S TENNIS SCHOOL

## ゲーム中に出てくるテニス用語

### ●アウト

打ったボールがコートの外に出ること。ゲームではOUTの表示がでます。

### ●ネット

打ったボールがネットに引っかかり自分のコート側に落ちること。ゲームではNETの表示がでます。



# MARIO'S TENNIS SCHOOL

## ●フォールト

サーブを失敗すること。2回続けて失敗するとダブルフォールトとなり相手に1ポイント与えることになります。ゲームではそれぞれFAULT、DOUBLE FAULTの表示がでます。なお、サーブはコート前半分のサービスエリアに打ち込まなければいけません。

## ●レット

サーブがネットに当たってサービスエリアに入ると、レットとなり、サーブを打ち直します。このゲームではLETの表示がでます。なお、ネットに当たってサービスエリアの外に出た場合は、フォールトになります。

# MARIO'S TENNIS SCHOOL

## ●サーブ

コート<sup>コート</sup>の外のサービスポジション<sup>サービスポジション</sup>に立ったサーバー<sup>サーバー</sup>が、頭上<sup>頭上</sup>に上げたトスボール<sup>トスボール</sup>を打って相手コート<sup>相手コート</sup>のサービスエリア<sup>サービスエリア</sup>に入れること。サーブされたボールは必ず1バウンド<sup>バウンド</sup>してから打ち返します。サーバーとレシーバー<sup>レシーバー</sup>は1ゲームごとに交替<sup>交代</sup>します。

## ●ストローク

ワンバウンドしたボールを相手側<sup>相手側</sup>のコートに打ち返<sup>打ち返</sup>すことです。

## ●スマッシュ

頭より上<sup>頭より上</sup>にあるボールを強く打ち下ろす、破壊力<sup>破壊力</sup>の強い決定打<sup>決定打</sup>です。



# MARIO'S TENNIS SCHOOL

## ●ボレー

ネットのそばで、相手が打ってきたボールをノーバウンドで打ち返すことです。

## ●ロブ

コート前方に出てきた相手の頭上を超える山なりのボールを打つことです。



ルールやテニス用語はしっかりと覚えておこう。  
きっとゲームの中で役にたつぞ！  
さあ、今日から君もテニスプレイヤーだ！！



# スコアー表<sup>ひょう</sup>

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

コピーして使うと便利だよ!

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の貸貸は禁止されています。

**お客様ご相談窓口**

## **任天堂株式会社**

本 社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

顧客サービスセンター 〒101 東京都千代田区和田清田町1丁目22番地 TEL.(03) 3254-1647

大 阪 支 店 〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.(06) 376-5970

名古屋営業所 〒461 名古屋市西区幡下2丁目18番5号 TEL.(052)571-2508

岡山営業所 〒700 岡山市幸徳町4丁目4番11号 TEL.(086)252-2038

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北9条西13丁目2番地 TEL.(011)612-6930

VIRTUAL BOY...バーチャルボーイ...は任天堂の商標です。

禁無断転載 © 1995 Nintendo